



Anregungen für den **Russischunterricht** in der Grundschule



HEFT 139 · 2007

Thillm

Thüringer Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien

MATERIALIEN

Anregungen für den Russischunterricht in der Grundschule



HEFT 139 · 2007

Thillm

Thüringer Institut für Lehrerfortbildung,
Lehrplanentwicklung und Medien

MATERIALIEN

Die Reihe „Materialien“ wird vom Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien im Auftrag des Thüringer Kultusministeriums herausgegeben. Sie stellt jedoch keine verbindliche, amtliche Verlautbarung dar.

2007

ISSN: 0944-44-8705

Herausgeber: Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Heinrich-Heine-Allee 2–4
Postfach 52
99438 Bad Berka
Telefon (03 64 58) 56-0
Telefax (03 64 58) 56-3 00
Internet: <http://www.thillm.de>
E-Mail: institut@thillm.thueringen.de

Gesamtleitung: Dr. Ursula Behr (ThILLM)
Redaktion: Dr. Ursula Behr (ThILLM)
Inhalt: Dr. Ursula Behr, Elena Nadchuk
Zeichnungen: Elena Nadchuk
Druck: SDC Satz+Druck Centrum Saalfeld GmbH

Dem Freistaat Thüringen, vertreten durch das ThILLM, sind alle Rechte der Veröffentlichung, Verbreitung und Übersetzung und auch die Einspeicherung und Ausgabe in Datenbanken vorbehalten. Die Herstellung von Kopien in Auszügen zur Verwendung an Thüringer Bildungseinrichtungen, insbesondere für Unterrichtszwecke, ist gestattet.

Die Publikation wird gegen eine Schutzgebühr von 5,- € abgegeben.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	5
1. Sprechentwicklung mit Hilfe von Bildimpulsen	7
2. Sprechentwicklung mit Hilfe von Rollenspielen	15
3. Zur Arbeit mit Märchen.....	21
4. Zur Rolle spielerischen Lernens.....	27

Vorwort

Mit der Reihe „Materialien“ will das Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien vielfältige und unterschiedliche Arbeitsergebnisse für die Thüringer Schulen verfügbar machen.

Dabei spiegelt diese Reihe Thüringer Initiativen aus der Sicht der Schulpraxis und der Fortbildung genauso wie wissenschaftliche Erfahrungen wider.

Russisch gehört zu den Fremdsprachen, die in Thüringen auf der Basis eines Lehrplans mit je 2 Wochenstunden in den Klassenstufen 3 und 4 unterrichtet werden können. Diese Möglichkeit nutzen einige Thüringer Grundschulen – andere bringen Kindern die russische Sprache in Arbeitsgemeinschaften nahe. Das ThILLM bietet den Lehrkräften sprachlich, landeskundlich und didaktisch-methodisch orientierte Fortbildung an. Für diesen Zweck wurde ein Arbeitskreis „Russisch in der Grundschule“ am ThILLM eingerichtet. Dieser bietet neben Fortbildungsangeboten auch die Möglichkeit für den Erfahrungs- und Materialaustausch und für die Erarbeitung konkreter Anregungen für den Unterricht.

Die vorliegende Materialsammlung spiegelt einige der Fortbildungsschwerpunkte und Arbeitsergebnisse des Arbeitskreises. Sie versteht sich als punktueller Impulsgeber für die Gestaltung des Russischunterrichts in der Grundschule. Im Mittelpunkt steht die Absicht, dem Lehrer¹ konkrete Materialien und Anregungen für deren sprachliche und didaktisch-methodische Aufbereitung zur Verfügung zu stellen und damit die Unterrichtsvorbereitung zu erleichtern und zu inspirieren.

Dr. Bernd Uwe Althaus
Direktor

Dr. Ursula Behr
Referentin

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit stehen Personenbezeichnungen für beide Geschlechter.

1. Sprechentwicklung mit Hilfe von Bildimpulsen

Der Thüringer Lehrplan für den Fremdsprachenunterricht² unterscheidet folgende Sprechleistungen, die im Zusammenhang mit dem im Lehrplan ausgewiesenen Re- deabsichten zu sehen sind:

- (Kurz-)Antworten auf Fragen/Aufforderungen geben
- Fragen stellen
- kurze, zusammenhängende Sätze formulieren
- Reim/Gedicht vortragen
- im Lehrer-Schüler-Gespräch/Schüler-Schüler-Gespräch fragen stellen und da- rauf reagieren
- im Rollenspiel sprechen

Kinder können im Fremdsprachenunterricht auf verschiedene Weise zum Sprechen angeregt werden, z .B. durch:

- Lehrerfrage/-aufforderung
- Schülerfrage/-aufforderung
- Realien
- Situationsbeschreibung/Rollenkarten
- auditive Impulse (Hörtext)
- visuelle Impulse (Bildkarte, Bild, Film)

Die nachfolgenden Anregungen richten sich auf die Nutzung von Bildimpulsen. Unter einem Bild wird dabei die zeichnerische, fototechnische oder graphische Dar- stellung von Personen, Sachen, Situationen oder Vorgängen verstanden.

Mögliche Funktionen von Bildern im Fremdsprachenunterricht

Bilder

- illustrieren Texte und vermittelten Informationen,
- stellen Bezug zur Realität her,
- vermitteln landeskundliche Informationen bzw. schaffen landeskundliche At- mosphäre,
- unterstützen Situation und Kontext bezogenes Lernen ohne Verwendung der Sprache,
- regen Sprechen, Schreiben oder nichtsprachliches Handeln an,
- ermöglichen den Transfer des gelernten Sprachmaterials auf andere Situ- ationen,
- regen die Fantasie an,
- ermöglichen die aktive Einbeziehung der Lerner.

² Thüringer Kultusministerium (Hrsg.): Vorläufiger Lehrplan für den Fremdsprachenunterricht in der Thüringer Grundschule und der Förderschule mit dem Bildungsgang der Grundschule. Erprobungsfassung. 2001

Zur Eignung von Bildern als Sprech Anlass

Die o. g. Funktionen begründen die Eignung von Bildern als Sprech Anlass. Hinzu kommt, dass sie nur einen begrenzten Ausschnitt aus der Lebenswirklichkeit der Kinder erfassen, feststehend und jederzeit abrufbar sind sowie Ergänzungen oder Veränderungen zulassen.

Dennoch ist nicht jedes Bild per se für die Arbeit im Fremdsprachenunterricht geeignet. Die nachfolgenden Anforderungen an das Bild benennen wichtige Auswahlkriterien.

Auswahlkriterien

- Altergerechtigkeit
- Bezug zum Unterricht
- überschaubare Handlung oder Anzahl von Personen, Gegenständen etc.
- bildtechnische Qualität
- Möglichkeit der Ableitung von Sprechaufgaben

Mögliche Sprechaktivitäten auf der Basis eines Bildes

⇒ Fragen zu den abgebildeten Personen, Gegenständen oder zur Handlung stellen und beantworten, z. B.

Кто/Что на картинке?

Когда/Где это?

Что он/она делает?

⇒ Fragen an eine bestimmte Person auf dem Bild stellen und aus der Sicht dieser Person beantworten

⇒ Dialoge zwischen den abgebildeten Personen erfinden

⇒ das Bild beschreiben

⇒ Vermutungen zu Personen oder zur Handlung formulieren

⇒ landeskundliche Vergleiche vornehmen (geht nur in der Muttersprache)

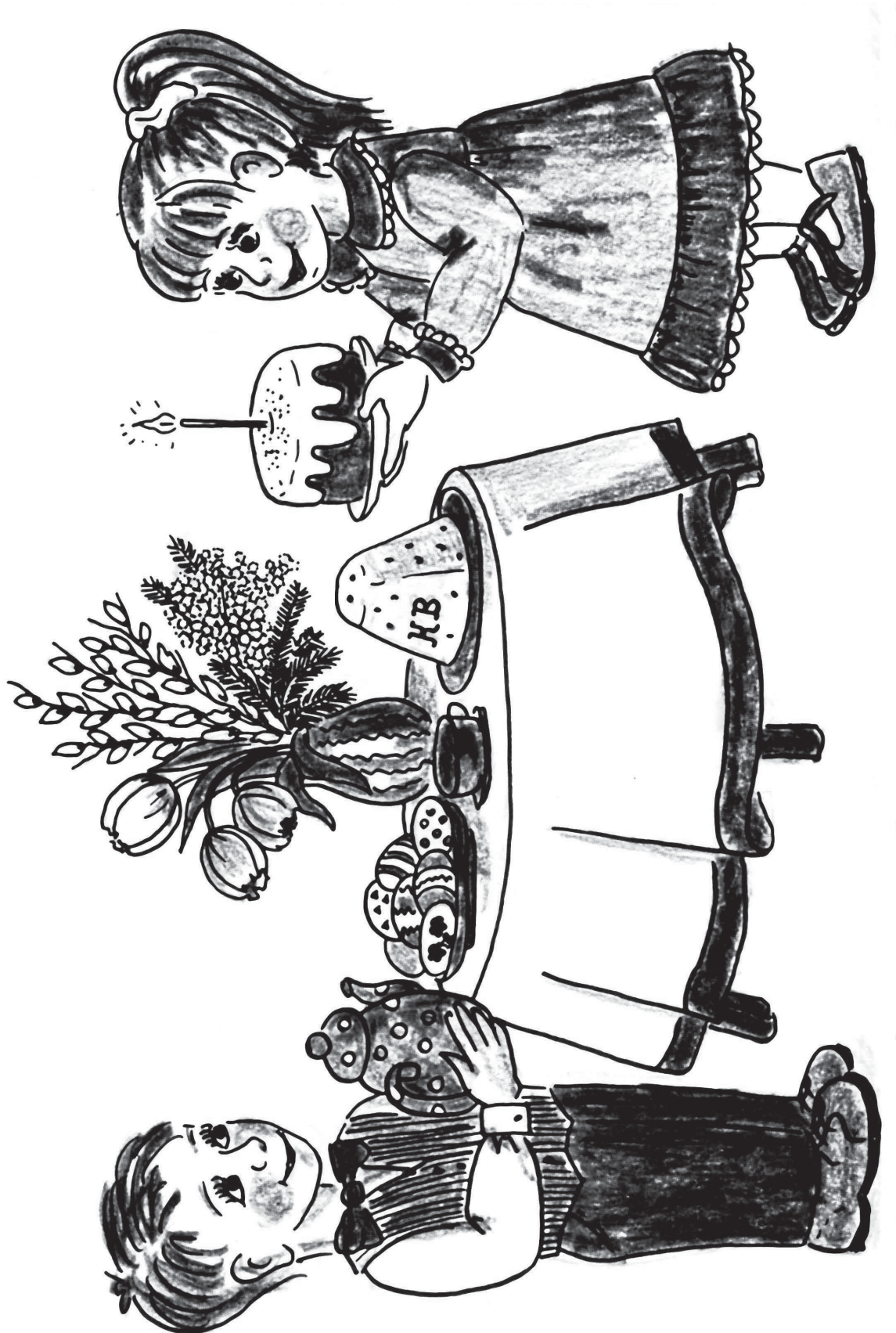
⇒ fächerverbindende Kenntnisse (z. B. aus HSK) einbringen (geht nur in der Muttersprache)

In diesem Zusammenhang sollten auch Bilder genutzt werden, die die Kinder gezeichnet haben. Auch eine Bildergalerie oder eine Bildgeschichte können den Bezugspunkt für die o. g. Sprachaktivitäten bilden.

Die folgenden **Prüffragen** sind hilfreich für den gezielten Einsatz bildlicher Impulse:

1. *Warum halte ich das Bild als Sprech Anlass für geeignet?*
2. *Wie ist das Bild thematisch in den Unterricht einzubetten?*
3. *Welches Sprachmaterial soll im Mittelpunkt der Arbeit stehen, d. h., soll von den Schülern verwendet werden?*
4. *Welche konkrete Sprechaufgaben formuliere ich für meine Schüler?*
5. *In welcher Form stimme ich die Kinder auf das Bild und die Aufgabe einstimmen?*
6. *Sehen ich die Möglichkeit für eine weiterführende Arbeit mit dem Bild, ggf. auch in der Muttersprache?*

Bildbeispiel zum Thema „Ostern“



Wortschatz

➤ *Frühling*

весна́: март, апрель, май

деревья, трава́, почки́, листьѧ, цветы́

снег, дождь, лёд, вода́, сосу́льки, ручьи́, со́лнце, ве́тер, капель

цветы́: подсне́жники, ла́ндыши, тюльпа́ны, нарциссы, сире́нь, мимóза

пти́цы: скворцы́, соловьи́, грачи́;

со́лнце гре́ет, та́ет снег, тает лёд, тают сосу́льки, распуска́ются цветы,
распуска́ются почки́, трава́ зеленѧет, пти́цы пою́т, ручьи́ бегу́т

➤ *Ostern*

па́сха, тради́ция, обы́чай, це́рковь, церко́вный пра́здник, Вели́кий пост,
кули́ч, торо́жная па́сха, яи́ца, лу́ковая шелуха́, ве́рба, го́сть, Иису́с Христóс,
«Христóс воскресе́!» — «Воистину́ воскресе́!», Пасха́льный оgoнь,
Крестный ход

➤ *Essen*

кули́ч, твoróжная па́сха, кра́шеные яи́ца, чай, ко́фе, сок, лимона́д,
стол, стул, ска́терть, салфе́тка, тарелка́, стака́н, кру́жка, блю́дце, подно́с,
чайная ло́жка, блю́до, ва́за, чайник, нож, ви́лка

➤ *Kleidung*

пла́тье, ту́фли, колго́тки, ле́нта, кру́жево, обо́рка
жиле́т, руба́шка, ба́бочка, брю́ки, боти́нки, костю́м
нарядный, краси́вый, пра́здничный

➤ *Handlungen*

печь пиро́ги, печь кули́ч, гото́вить еду́, гото́вить па́сху, накрыва́ть на стол
кра́сить яи́ца, приглаша́ть госте́й, угоща́ть госте́й, есть пиро́г, есть кули́ч
есть па́сху, есть яи́ца, налива́ть чай, подарить пасха́льное яйцо́
поздравля́ть с воскресе́нием Христóвым, христосова́ться
обмени́ться кра́шеными яи́цами
наде́ть нарядное пла́тье / костю́м, завяза́ть бант / ле́нту / ба́бочку
пра́здновать, петь, танцева́ть

Mustertexte

Пасха

Сего́дня Па́сха. Па́сха – это пра́здник. Он всегда́ весно́й. Весно́й расту́т цветы́: тюльпа́ны, фиа́лки. На Па́сху мы раскра́шиваем я́йца, печём пиро́г кули́ч и де́лаем па́сху из тво́рога.

Описа́ние картинки

У де́вочки краси́вое пла́тье и ту́фли. У ма́льчика бе́лая руба́шка, жиле́т в поло́ску, че́рные брю́ки и боти́нки. У дево́чки кули́ч, а у ма́льчика – чайник. На столе́ стои́т ча́шка и блю́дце. А ещё там стои́т ва́за. В ва́зе – тюльпа́ны, мимóза и ве́рба. На столе́ стои́т тво́рожная па́сха и лежа́т я́йца.

Диало́г

- ☺ Сего́дня Па́сха.
- ☺ Да, сего́дня бу́дем пра́здновать, петь, игра́ть.
- ☺ Смотри́, ка́кие краси́вые цветы́! Я люблю́ тюльпа́ны. А ты?
- ☺ Я то́же. Смотри́, на столе́ сто́ят разноце́вные я́йца. Они́ кра́сные, же́лтые,...
- ☺ Да. А у меня́ есть кули́ч. Он вку́сный и сла́дкий.
- ☺ Я хочу́ пить чай. А ты?
- ☺ А я кака́о.



Wortschatz

➤ *Garten*

сад, огоро́д, да́ча, грядка, де́рево, куст, трава́, фру́кты, о́вощи, я́годы, цветы́
дерёвья: я́блоня, ви́шня, гру́ша, сли́ва

кусты: ма́лина, чёрная сморо́дина, кра́сная сморо́дина, ежеви́ка

фру́кты: я́блоки, гру́ши, сли́ва, ви́шня, абрикосы́, клубни́ка, крыжовни́к

о́вощи: капу́ста, карто́фель, морко́вь, лук, чесно́к, кабачки́, ты́ква, помидо́ры,
редис́, огурцы́, пе́рцы, сала́т, горо́х, бобы́, фасо́ль, шпинат́, манго́льд,
сельдере́й

цветы́: тюльпа́ны, нарциссы́, ро́зы, гладиолу́сы, пио́ны, гвозди́ки, ма́ки, кро́кусы

тра́вы: петру́шка, укро́п, базили́к, эстраго́н, майора́н, мели́сса, мя́та, шалфе́й

➤ *Kleidung*

головные убо́ры: панамка́, ке́пка, бейсбо́лка, плато́к

ве́рхняя оде́жда: ма́йка, футбо́лка, блу́зка, ко́фта, сви́тер, ю́бка, пла́тье, брю́ки,
сарафа́н, шо́рты, колго́тки, носки́, го́льфы, купа́льник, пла́вки

о́бувь: ту́фли, боти́нки, санда́ли, босоно́жки, шлёпки́, та́пки

цвет: кра́сный, ора́нжевый, же́лтый, зеле́ный, голу́бой, си́ний, фиоле́товый

рису́нок: в кле́точку, в поло́ску, в цвето́чек, в горо́шек, разноце́ветный,
однотонный

➤ *Handlungen*

рабо́тать, копа́ть грядки́, се́ять, поло́ть траву́, полива́ть цветы́ / о́вощи / фру́кты,
собира́ть я́годы / я́блоки / урожа́й, варить́ варе́нье, соли́ть огурцы́ / помидо́ры,
отдыха́ть, загора́ть, чита́ть, игра́ть, есть́ я́годы / я́блоки

Mustertexte

Mädchen unter dem Apfelbaum

Э́то - сад. Здесь стои́т де́рево. Э́то де́рево – я́блоня. На я́блоне висят́ я́бло-
ки. О́ни же́лтые и кра́сные. Я́блоки о́чень сла́дкие и вку́сные. У де́рева сиди́т
де́вочка. У не́е в руке́ я́блоко. О́на ест́ я́блоко. Де́вочка лю́бит есть́ я́блоки.

Сего́дня хоро́шая пого́да. Со́лнце све́тит. Тепло́. Пти́цы пою́т. На де́вочке
футбо́лка, ю́бка, носки́ и санда́ли.

У де́рева стои́т корзи́на. В корзи́не лежат́ я́блоки. Там пять́ я́блок. Де́вочка
положи́ла э́ти я́блоки в корзи́ну.

Unterrichtssprache bei der Arbeit mit dem Bildmaterial

Сего́дня мы бу́дем рабо́тать с карти́н-
кой.

Сейча́с мы бу́дем рабо́тать с карти́нка-
ми.

Посмотрí на карти́нку.

Посмотрíte на карти́нку.

Что э́то?

Кто э́то?

Скажи́, кто / что э́то.

Скажи́те, кто / что э́то.

Ма́рия, что ты ви́дишь?

Что вы ви́дите?

Э́то

Где ...?

Что он / она́ говори́т?

Что они́ говори́т?

Что он / она́ де́лает?

Что они́ де́лают?

Како́й э́то цвет?

Како́го цве́та э́то / э́та / э́тот ...?

Продо́лжи! / Продо́лжите!

Повтори́! / Повторíte!

Ма́рия, повтори́, пожа́луйста!

Повторíte все вме́сте!

Повторя́йте за мной!

Все вме́сте!

Ещё раз!

Обрати́те внима́ние на произноше́ние!

Скажи́ по-ру́сски! / Скажи́те по-ру́сски!

Расскажи́ да́льше!

Расскажи́те да́льше!

Heute werden wir mit einem Bild
arbeiten.

Jetzt werden wir mit den Bildern
arbeiten.

Schau dir das Bild an.

Schaut euch das Bild an.

Was ist das?

Wer ist das?

Sage, wer / was ist das.

Sagt, wer / was ist das.

Maria, was siehst du?

Was seht ihr?

Das ist

Wo ist / sind ...?

Was sagt er / sie?

Was sagen sie?

Was macht er / sie?

Was machen sie?

Welche Farbe ist das?

Welche Farbe hat dieses / diese /
dieser ...?

Setze fort! / Setzt fort!

Wiederhole! / Wiederholt!

Maria, wiederhole bitte!

Wiederholt alle zusammen!

Sprecht mir nach!

Alle zusammen!

Noch einmal!

Achtet auf die Aussprache!

Sage russisch! / Sagt russisch!

Erzähle weiter!

Erzählt weiter!

2. Sprechentwicklung mit Hilfe von Rollenspielen

Wenn im Folgenden Anregungen für Rollenspiele gegeben werden, dann verbindet sich damit die Vorstellung, dass die Kinder eine Rolle übernehmen bzw. spielen und in einer bestimmten Situation agieren. Dabei übernehmen sie die eigene oder eine fremde Rolle – spielen also sich selbst oder eine andere Person. Es handelt sich um ein Rollenspiel, weil eine reale oder irreal Situation nachgestellt und auch nach eigenen Vorstellungen – ohne Risiken der realen Welt – ausgestaltet werden kann. Die Kinder befinden sich also in einer sicheren Umgebung und können so erfinderisch und spielerisch wie möglich sein.³

Wie organisiert man ein Rollenspiel?

Was muss vorab klar sein?

- ⇒ Situation
- ⇒ Rollen (Person, Tier, Gegenstand)
- ⇒ Sprachmaterial

Organisatorische Hinweise

- mit Partnerarbeit beginnen, dann erst mehrere Personen einbeziehen
- zunächst kleine/überschaubare sprachliche und szenische Aktivitäten
- keine komplexen und emotional überzogenen Situationen
- Situation muss klar sein
- Wortschatz und Strukturen vorab festigen
- nichtsprachliche Impulse zur Unterstützung nutzen
- die Kinder zur Nutzung von Mimik und Gestik anregen

Wie wird die Situation für die Kinder klar?

z. B.

- Bild vorgeben
- Situation beschreiben
- Situation selbst spielen

Wie werden die Rollen für die Kinder klar?

- Rolle muss eng an die Situation gebunden sein
- mit Ich-Rollen beginnen
- fremde Rollen zunächst vorspielen/vorlesen/wiederholen
- Inhaltssteuerung durch Rollenkarten: bildlich, evtl. auch in der Muttersprache

³ vgl. dazu auch Gillian Porter Ladousse (1991): Rolle Play. Oxford University Press. Reihe: Resource Books for Teachers

Beispiele:

Situation: За обе́денным сто́лом oder За обе́дом:
В рестора́не или до́ма.

1. Unterrichtliche (sprachliche und landeskundliche) Voraussetzungen

Mit den Schülern sind die im Rollenspiel verwendeten Gerichte und Getränke im Vorfeld erarbeitet worden, d. h. die Kinder können die russische Bezeichnung

- der Bildkarte zuordnen
- hörend erfassen
- nachsprechen
- selbst artikulieren

Sie haben landeskundliche Besonderheiten erfahren, wie

- die Rolle des Teetrinkens in Russland
- Besonderheiten russischer Mahlzeiten
- typische russische Gerichte und Getränke , wie борщ, пельме́ни, пирожки, чай с варе́ньем, квас
- den Unterschied zwischen der Verwendung von котле́та im Deutschen und im Russischen

Die im Rollenspiel verwendeten Gerichte und Getränke sind gefestigt worden im Zusammenhang mit:

Я люблю
Я не люблю
Что ты любишь?
Ты любишь....?

2. Ziel des Rollenspiels

Spiele der eigenen Rolle in der Situation „За обе́денным сто́лом“ oder „За обе́дом“: В рестора́не или до́ма unter Angabe der Speisen und Getränke, die die Kinder mögen/nicht mögen und unter Verwendung der Wendungen:

У нас есть ...
Что ты бу́дешь? Ты бу́дешь?
Да, бу́ду. Да, пожа́луйста,
А я бу́ду
Нет, не бу́ду. Нет, (суп) не хочú.

3. Sprachmaterial für das Rollenspiel

Gerichte/Getränke: спаге́тти (с ке́тчупом / с тома́тным со́усом), соси́ски, котле́та, шни́цель, суп, карто́шка фри, пи́цца, сала́т чай, сок, ко́ла, молоко́
(ggf. auch andere Speisen und Getränke gemäß der Vorlieben oder Abneigungen der Kinder – muss vorab ermittelt werden)

Wendungen: У нас есть ... Что ты бу́дешь? Ты бу́дешь? Да, бу́ду. Да, пожа́луйста. А я бу́ду ... Нет, не бу́ду. Нет, (суп) не хочú.

4. Wie wird die Situation für die Kinder klar?

z. B.

Lehrer spielt mit Handpuppe Situation Restaurant oder zu Haus am Mittagstisch. Speisen und Getränke sind als Bilder in Speisekarte abgebildet oder stehen als Bild oder Realien auf dem Tisch. Dazu Uhr, die 12.00 Uhr anzeigt.

Möglicher Dialog: Lehrer – Handpuppe:

В рестора́не

12 часо́в. Мы (с Кóрой) в рестора́не. Мы хоти́м пообе́дать.

A: (hat Speisekarte in der Hand) Кóра, что ты бу́дешь?

Б: Не зна́ю.

A: (zeigt auf die Bilder) (У нас/них) Есть спаге́тти (с кётчупом / с тома́тным со́усом), соси́ски, котле́та, шни́цель, суп, карто́шка фри, пи́цца, сала́т.

Б: Я бу́ду пи́ццу. А ты?

A: А я бу́ду спаге́тти.

(Б: Сала́т бу́дешь?

A: Нет, не бу́ду. А ты?

Б: Нет, сала́т не хочú.)

Б: Чай бу́дешь?

A: Нет. Я бу́ду ко́лу. А ты?

Б: А я бу́ду сок.

или

До́ма

12 часо́в. Мы (с Кóрой) до́ма. Мы хоти́м пообе́дать

A : Кóра, что ты бу́дешь?

Б: Не зна́ю.

A: (zeigt auf die Bilder) (У нас) Есть спаге́тти (с кётчупом / с тома́тным со́усом), соси́ски, котле́та, шни́цель, суп, карто́шка фри, пи́цца, сала́т.

Б: Я бу́ду пи́ццу. А ты?

A: А я бу́ду спаге́тти.

(Б: Сала́т бу́дешь?

A: Нет, не бу́ду. А ты?

Б: Нет, сала́т не хочú.)

Б: Чай бу́дешь?

A: Нет. Я бу́ду ко́лу. А ты?

Б: А я бу́ду сок.

5. Zur Arbeit am Sprachmaterial in der Klasse

z. B.

1. Lehrer spielt Dialog mit Puppe vor (bildunterstützt)
2. wiederholt Einzelwörter und Rederepliken (Einzel- und Chorsprechen)
3. lässt Kinder Rederepliken wiederholen (als Ein-Wort-Antwort)
4. fragt nach z. B. Кóра бóдет пíццу/салáт ...?
Что бóдет Кóра?
5. stellt Fragen an einzelne Kinder (bildunterstützt)
Ты бóдешь ...?
Что ты бóдешь?
6. führt Minidialog mit einzelnen Schülern
7. 2 leistungsstarke Schüler führen Minidialog vor der Klasse (Klasse muss festhalten, was jeder essen bzw. trinken will)
8. Kontrolle
9. Partnerarbeit
10. freiwillige Schüler führen Dialog vor Klasse

HA: Gestaltung einer Speisekarte mit den eigenen Lieblingsspeisen, die in der nächsten Stunde die Grundlage für die Festigung dient.

Beispiele für weitere Rollenspiele

В цирке

- Клоун: Я – клоун. Меня зовут Олэг.
А это моя собака. Её зовут Бим.
- Бим: Я умею танцевать.
- Клоун: А ты, умеешь считать?
- Бим: Да, умею.
- Клоун: Сколько фломастеров ты видишь?
- Бим: Гав, гав, гав!
- Клоун: Правильно!
А сколько будет два плюс два?
- Бим: Гав, гав, гав, гав!
- Клоун: Отлично, молодец!



В цирке

Рассказчик: В цирке лев, медведь, клоун, собака и ребята Пётя, Серёжа и Катя.

Лев: Я – лев. А ты?

Медведь: Я – медведь. А ты?

Собака: Я – собака. А ты?

Клоун: Я – клоун.

Л., М., С., К. Мы – артисты.

(Löwe springt durch Reifen, Bär fährt Rad)

Клоун: Собака, сколько будет два плюс два?

Собака: Гав, гав, гав, гав.

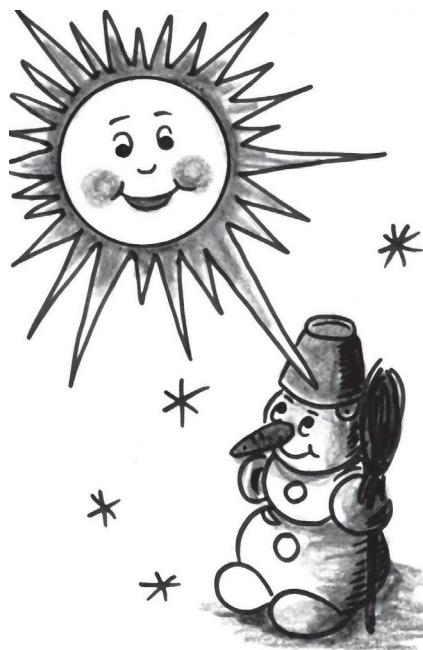
Клоун: Отлично. Вот конфета.)

Пётя: Я буду клоуном.

Серёжа: Я буду львом.

Катя: Я буду собакой. Я люблю конфеты.

Солнце и снеговик



Variante 1

Солнце: Давай играть в прятки!

Снеговик: Я начинаю.

Солнце: Я согласен.

Снеговик: Ой, куда я пойду: за дом или за ёлку или за колодец?

Солнце: Вот он!

Снеговик: А сейчас ты меня не найдёшь!

Солнце: Где он? Где он?

(Die Sonne hebt die Tonne hoch und findet nur eine Möhre.)

Солнце: Я не могу его найти. Ребята, вы знаете, где снеговик?

Variante 2

Рассказчик: Сólнце и снегов́ик игра́ют в прятки.
Снегов́ик: Где я?
Сólнце: За до́мом.
Снегов́ик: Где я?
Сólнце: За ёлкой.
Снегов́ик: Где я?
Сólнце: За коло́дцем.
Рассказчик: Снегов́ик залеза́ет под бо́чку.
Снегов́ик: Где я?
Сólнце: Я тебя́ не ви́жу. Я ви́жу то́лько одну́ морко́вь.

Зелёный, жёлтый, крас́ный, си́ний...

Рассказчик: Жи́ли-бы́ли цветны́е каранда́ши.
Зелёный: Я – зелёный каранда́ш. А ты?
Жёлтый: Я – жёлтый каранда́ш. А ты?
Крас́ный: Я – крас́ный каранда́ш. А ты?
Си́ний: Я – си́ний каранда́ш.
(А ты? – wenn noch weitere am Spiel teilnehmen)
Рассказчик: Каранда́ши вы́бежали из ко́роби и на́чали рисо́вать.
Крас́ный / Жёлтый: Я раскра́шиваю (рисую́) со́лнце. А ты?
Си́ний: Я раскра́шиваю (рисую́) о́блако / во́ду. А ты?
Зелёный: Я раскра́шиваю (рисую́) лес / де́рево / траву́. А ты?
Крас́ный / Жёлтый: Я раскра́шиваю (рисую́) цвето́к. А ты?
Си́ний: Я тоже раскра́шиваю (рисую́) цвето́к. А ты? (u.s.w.)



Как Ка́тя за гриба́ми ходи́ла.

Рассказчик: Ка́тя пошла́ в лес.
Ка́тя: Ой, како́й большо́й гриб!
Бе́лка: Дай мне, пожа́луйста, гриб. А я тебе́ оре́х дам.
Пти́ца: Чик-чи-рик! Дай мне, пожа́луйста, оре́х. А я тебе́ я́блоко дам.
Ёж: Дай мне, пожа́луйста, я́блоко. А я тебе́ гриб дам.
Ка́тя: Да, я дам тебе́.
Рассказчик: Ка́тя положи́ла гриб в корзи́ну и пошла́ домо́й.

3. Zur Arbeit mit Märchen

Warum Märchen im (Fremdsprachen-) Russischunterricht der Grundschule?

Für die Nutzung von Märchen im (Fremdsprachen-) Russischunterricht der Grundschule können mindestens drei Begründungsebenen ausgewiesen werden:

Begründungsebene I

Märchen verfügen über ein *überfachliches Potenzial*, d. h.

- Märchen sind Teil der Welt von Kindern, ihrer eigenen Leseerfahrung,
- Kinder verfügen über ein Repertoire des Umgangs mit Märchen aus der Muttersprache: Zuhören – Wiedererzählen – Vermuten – Deuten – Weiterspinnen,
- Märchen unterstützen die Vorstellungskraft,
- Märchen regen die Fantasie an.

Begründungsebene II

Märchen verfügen über ein *interkulturelles Potenzial*, d. h. Märchen

- sind authentische Materialien,
- entstammen einem bestimmten kulturellen Umfeld,
- erlauben Einblicke in eine andere Kultur und machen diese für Kinder erlebbar.

Begründungsebene III

Märchen verfügen über ein *didaktisches und sprachliches Potenzial*, d. h. Märchen können

- der Hörentwicklung dienen und in diesem Zusammenhang Offenheit gegenüber unbekanntem Sprachmaterial ausprägen helfen, da das Inhaltsverständnis oft über Bilder vermittelt und gestützt wird,
- als Sprechanlass genutzt werden,
- szenisches Gestalten anregen,
- sprachenübergreifendes Lernen unterstützen,
- die fremde Sprache im Zusammenhang (als spezifische Textsorte) für Kinder erlebbar machen.

Einige Grundregeln für das Erzählen/Vorlesen von Märchen

Das Aussuchen des Märchens: Der Erzähler sollte das Märchen mögen und auf sein überfachliches, interkulturelles, sprachliches und didaktisches Potenzial hin prüfen.

Die Zielbestimmung: Der Erzähler (die Lehrkraft) muss festlegen, welches der o. g. Potenziale für die Arbeit an dem ausgewählten Märchen im Mittelpunkt stehen soll.

Die Vorbereitung I: Die Geschichte sollte inhaltlich und sprachlich für die Kinder verständlich sein – oft sind die Adaptation des Textes (vereinfachen, kürzen) und

sprachliche Vorentlastung notwendig. Illustrationen sollten dahingehend geprüft werden, inwieweit sie das Inhaltsverständnis oder interkulturelle bzw. sprachliche Zielsetzungen unterstützen.

Die Vorbereitung II: Die Neugier der Kinder auf das Märchen muss geweckt und Spannung aufgebaut werden – hierbei sollte auch die Sitzordnung der Kinder im Klassenraum beachtet werden.

Das Erzählen oder Vorlesen: Die Stimme ist das wichtigste Requisit eines Geschichtenerzählers, d. h.:

- langsam und ausdrucksstark vorlesen,
- die Stimmführung der Handlung anpassen,
- Mimik, Gestik einsetzen,
- Blickkontakt mit dem Publikum halten.

Beispiele für die Arbeit mit dem Märchen «Три медведя»

Textgrundlage

Der folgende Vorschlag für eine adaptierte Fassung des Märchens «Три медведя» wurde von Adelheid Kierepka, Renate Krüger und Elena Nadchuk im Rahmen eines Mehrsprachigkeitsprojektes an der Universität Erfurt erarbeitet.

- I. Жила-была девочка. Её звали Машенька.
Однажды она пошла в лес. Там она увидела домик, подошла к нему и постучала. Ей никто не ответил. Она открыла дверь и вошла в домик.

Schlüsselwörter:

девочка, лес, домик, никто, вошла

- II. Что она там увидела?

В кухне на столе стояли три чашки с кашей: одна очень большая, другая средняя, а третья – (самая) маленькая. Машенька очень хотела есть. Она попробовала кашу из большой чашки. Каша была очень горячая. Она попробовала кашу из средней чашки. Каша была холодная. Под конец она попробовала кашу из маленькой чашки. Каша ей понравилась. И она съела всю кашу.

Schlüsselwörter:

каша: горячая, холодная

чашка: большая – средняя – маленькая

- III. После того как Машенька съела кашу, она захотела отдохнуть. Поэтому она пошла в другую комнату, где стояли три стула: один большой, другой средний, а третий – маленький.
Машенька села на большой стул, чтобы отдохнуть. Но стул для неё был очень большой. Средний стул был для неё тоже большой. Поэтому она села на маленький стул. И он ей понравился. Но как только она села на стул, он сломался.

Schlüsselwörter:

стул: большо́й – сре́дний – ма́ленький

о́на се́ла

стул слома́лся

- IV. Ма́шенька подняла́сь по ле́стнице в спа́льню. Там стоя́ли три крова́ти: о́д-на большо́я, druга́я сре́дняя, а тре́тья – ма́ленькая. О́на легла́ на большо́ую крова́ть, но крова́ть была́ твёрдая. О́на легла́ на сре́днюю крова́ть, но о́на была́ о́чень ма́гкая. Ма́шенька легла́ на ма́ленькую крова́ть, крова́ть ей о́чень понравилась. И Ма́шенька засну́ла.

Schlüsselwörter:

крова́ть: большо́я – сре́дняя – ма́ленькая

крова́ть: твёрдая – ма́гкая

о́на легла́

- V. Когда́ Ма́шенька засну́ла, пришли́ домо́й медве́ди: па́па-медве́дь, ма́ма-медве́дь и сын-медве́дь.
Медвежо́нок закрича́л: «Иди́те сюда́! Кто́-то лежи́т на мо́ей крова́ти!»
Ма́шенька просну́лась и уви́дела медве́дей. О́на закрича́ла: «Помогите!» и убежа́ла из до́мика.

Schlüsselwörter:

па́па-медве́дь, ма́ма-медве́дь и сын-медве́дь/медвежо́нок

«Помогите!»

о́на убежа́ла

Das Märchen «Три медве́дя» als Grundlage für die Hörentwicklung**1. Vorentlastung** (Welche Lexik? Wie?)**→ bildlich und/oder gegenständlich**

лес

де́вочка

дом/до́мик

каша

ча́шка (больша́я, сре́дняя, ма́ленькая)

стул (большо́й, сре́дний, ма́ленький)

крова́ть (больша́я, сре́дняя, ма́ленькая)

стул слома́лся

па́па-медве́дь

ма́ма-медве́дь

сын-медве́дь/медвежо́нок

→ mit Mimik und Gestik

никто́
она́ вошла́
она́ села́
она́ лёгла и засну́ла
она́ убежа́ла

→ in deutscher Sprache geben

«Помогите!»

2. Введение (Einstimmung/Einführung)

Сего́дня я расскажу́ вам ру́сскую сказа́нку.
Она́ называ́ется «Три медве́дя» (Titelbild)⁴
Слу́шайте внима́тельно.

3. Mögliche Instruktionen/Höraufgaben

Varianten:

I.

Ich lese das Märchen zweimal vor. Hört gut zu. Anschließend wollen wir auf Deutsch das Märchen mit Hilfe der Bilder gemeinsam nacherzählen. (auch als Auftrag an Gruppen für die einzelnen Bilder möglich)

→ Hörkontrolle mit der gesamten Klasse

II.

Ich lese das Märchen zweimal vor. Hört gut zu und versucht eine Antwort auf die folgenden Fragen herauszufinden (ggf. Schreibt die Antwort auf.)
(Höraufgaben stehen an der Tafel):

- Wo spielt das Märchen?
- Wer spielt in dem Märchen mit?
- Was passiert?

→ Hörkontrolle mit der gesamten Klasse oder individuell

III. multiple choice –Aufgaben:

Ich lese das Märchen zweimal vor. Hört gut zu und versucht herauszufinden, welche Antwort richtig ist. Kreuzt die richtige Antwort an. (Arbeitsblatt)

- Das Märchen spielt:
 - in einem russische Dorf ☐
 - im Wald ☐
 - in Moskau ☐

⁴ Es wird mit dem originalen russischen Märchenbuch und den darin enthaltenen Bildern gearbeitet.

- Im Märchen spielen mit:
 - ein Mädchen und 3 Bären ☐
 - 3 Bären und eine Hexe ☐
 - ein Mädchen und 2 Bären ☐
- Das Mädchen
 - will die Bären besuchen ☐
 - wird von den Bären eingeladen ☐
 - geht ins Haus der Bären, obwohl diese nicht zu Haus sind ☐

➔ Hörkontrolle individuell

4. weitere/vertiefende Hörentwicklung

Ich lese nun einen Ausschnitt aus dem Märchen (z. B. Nr. IV). Dieser Text passt nur zu einem der Bilder. Kreuzt das richtige Bild an.

Variante:

Ich lese nun zwei Ausschnitte aus dem Märchen (z.B. Nr. IV und V). Schaut euch die drei Bilder an. Findet das Bild heraus, dass nicht zu den Texten gehört, die ich Euch vorlese.

Für Sprachfuchse

➔ Bild mit Suppenschüsseln, dazu Text II und Auswahlantworten:

Hört einen Ausschnitt aus dem Märchen und findet heraus, aus welcher Schüssel Maschenka den ganzen Brei gegessen hat:

- a) aus der großen
- b) aus der mittleren
- c) aus der kleinen

➔ Bild mit Stuhl, dazu Text III und Auswahlantworten

Hört einen Ausschnitt aus dem Märchen und findet heraus, auf welchem Stuhl Maschenka gesessen hat

- a) auf dem großen
- b) auf dem mittleren
- c) auf dem kleinen

In allen Fällen sollte mit den Kindern darüber gesprochen werden, ob/warum das Märchen gefallen/nicht gefallen hat. Dies geht wohl nur in der Muttersprache.

Das Märchen «Три медведя» als Grundlage für die szenische Umsetzung

Darsteller:	Erzähler 1	рассказчик 1	P1
	Erzähler 2	рассказчик 2	P2
	Vater- Bär	папа-медведь	П.м.
	Mutter- Bär	мама -медведь	М.м.
	Sohn- Bär	медвежонок	Медв.
	Maschenka	Машенька	Ма.

P1: Жила-была девочка Машенька. Однажды она пошла в лес. Там она увидела домик.

P2: В домике жили три медведя. *(Bild mit drei Bären und Holzhaus wird gezeigt.)*

Ma: *(kommt und klopft an)* Кто дома?

P2: Никто не ответил. Машенька вошла в дом. *(Sie sieht einen Tisch. Auf dem Tisch sind drei Schüsseln mit Brei und drei Löffel. Am Tisch stehen drei Stühle.)*

Ma: Ой, три чашки! Одна большая, другая поменьше, а эта – самая маленькая!

P1: Машенька попробовала из всех чашек.

Ma: Ой, какая каша горячая!
Эта тоже горячая.
А эта каша – вкусная!

P2: Машенька съела всю кашу. *(Maschenka zeigt die leere Schüssel.)* Теперь Машенька увидела три стула: большой, средний, маленький,

P1: Она хотела посидеть на стульях.

Ma: *(Sie setzt sich nacheinander auf jeden Stuhl, beginnt mit dem größten Stuhl.)*
Ой, какой большой стул!
Ой, этот тоже большой!
А маленький мне нравится.

P1: Машенька села на стул, а он сломался.

P2: Машенька пошла в спальню. Там стояли три кровати: большая, средняя и маленькая.

MA: *(Sie legt sich nacheinander in jedes Bett, beginnt mit dem größten Bett)*
Эта кровать широкая!
А эта высокая!
А маленькая кровать мне впору!

P1: Машенька легла и заснула. Три медведя пришли домой.

П.м.: *(brüllt laut)* Кто ел из моей чашки?

М.м.: Кто сломал стул?

Медв: *(mit piepsiger Stimme)* Кто-то лежит в моей кровати!

P2: Машенька проснулась и испугалась.

Ma: Помогите, помогите! *(Sie läuft weg.)*

P1: Машенька убежала, а медведи не догнали её.

4. Zur Rolle spielerischen Lernens

(einige) Begründungszusammenhänge

Spielerisches Lernen ist eine dem Grundschulalter gemäße Form des Wissenserwerbs und der Kompetenzentwicklung. Es ist bedeutsam für Wahrnehmung, Konzentration, Ausdauer, Gedächtnistraining und das Einhalten von Regeln. Im Spiel lernen Kinder, quasi nebenbei. Ihre Aufmerksamkeit ist auf Spielaufgabe, Spielziel konzentriert. Die Perspektive ist für die Kinder nicht ein Lernziel, dadurch gepaart mit dem Wettbewerbscharakter von Spielen ist spielerische Umgang mit Sprache oft motivierender als „reine“ Spracharbeit. Dabei kann Spielziel mehrere Lernziele anstreben und umfassen. Die Kinder verwenden die fremde Sprache, ohne dass sie sich dessen immer bewusst sind.

Bedeutsam ist die „individuelle Spielspannung“⁵, d. h. das ausgewogene Verhältnis der Verteilung der Elemente „Wettbewerb und Kooperation“ sowie „Können und Zufall“⁶ „Gutes Spielen ist freudiges Spielen“⁷). Freude führt zu Entspannung und fördert so den Lernprozess. Spielerisches Lernen verknüpft Situation, Handlung und Sprache, wobei die Sprache als Mittel der Kommunikation in einer kommunikativen Situation erlebt wird.

(einige) praktische Regeln

- sprachliche Angemessenheit absichern
- Spielaufgabe und Spielregeln müssen klar sein
- Spielregeln sind kein Dogma
- Selbständigkeit muss möglich sein
- Kinder sollen die Fremdsprache verwenden
- Gruppeneinteilung und Punktwertung planen
- Spielen sollten die Kinder, nicht die Lehrkraft

(einige) Spielformen

mündliche Spiele (nonverbales Reagieren, Flüstergeschichten)

Bewegungsspiele

Ratespiele (auch Pantomime)

Schreibspiele (Wortspiele)

Brettspiele/Würfelspiele

Kartenspiele

(Rollenspiele)

⁵ Friederike Klippel: Englisch in der Grundschule, Cornelsen Scriptor 2000, S. 129)

⁶ ebenda S. 130

⁷ ebenda S. 130

(einige) Russische Kinderspiele

Abzählreime

Счита́лки

* * *

Мы собра́лись поигра́ть,
Ну, кому́ же начина́ть?
Раз, два, три,
Начина́ешь ты.

* * *

На золоти́м крыльце́ сиде́ли:
Ми́шка Га́мми, Том и Дже́рри,
Дядя Скру́дж и три утёнка.
Выходи́ – ты бу́дешь По́нка!

* * *

Раз, два, три, четы́ре, пять.
Мы собра́лись поигра́ть.
К нам соро́ка прилете́ла
И тебе́ водить велела́.

* * *

Раз, два, три, четы́ре,
Пять, шесть, семь,
Во́семь, де́вять, де́сять.
Выплыва́ет бе́лый ме́сяц!
Кто до ме́сяца дойдёт,
Тот и прятаться пойдёт.

* * *

Раз, два, три, четы́ре, пять,
Бу́дем в прятки мы игра́ть.
Небо́, звёзды́, луг, цветы́ –
Ты пойдí-ка поводи́.

* * *

Кати́лся апе́льси́н
По го́роду Берли́н,
Уро́ки не учи́л,
А дво́йку получи́л.

* * *

Яго́дка - мали́нка,
Медо́к - саха́ро́к.
Вышел Ива́нушка -
Сам Короле́к.

* * *

Си́ва, íва,
Ду́ба, кле́н,
Шу́га-ю́га,
Вышел вон.

* * *

О́па, о́па, о́па,
Аме́рика, Евро́па,
И́ндия, Кита́й
Поскорее́ вылета́й!

* * *

В гара́же́ стоят маши́ны –
Во́лга, Ча́йка, Жигули́,
От како́й берёшь ключи́?

* * *

Стака́н, лимон́.
Выйди́ вон.

* * *

Кра́сный, си́ний, голу́бой –
Выбира́й себе́ любóй.

* * *

Раз – два – три,
Вы-хо-ди́!

* * *

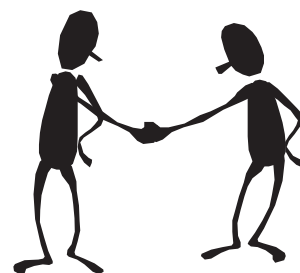
Айн, цвай, драй –
Вылета́й.

Begrüßen und Verabschieden

«Здра́вствуйте!» („Guten Tag!“)

Regeln:

Die Kinder wählen mit Hilfe eines Abzählreimes ein Kind, den sogenannten «во́да», der das Spiel beginnt. Alle anderen Kinder stellen sich im Kreis Schulter zu Schulter. «Во́да» läuft an der äußeren Seite des Kreises und berührt eines der Kinder. Die beiden Kinder laufen nun in verschiedenen Richtungen um den Kreis herum und treffen sich auf der gegenüber liegenden Seite. Sie geben einander die Hand und begrüßen sich «Здра́вствуй!» Sie können dabei auch ihren Namen nennen. Danach laufen sie zurück und versuchen den freien Platz im Kreis zu besetzen. Wer zuletzt den freien Platz im Kreis erreicht, wird zum «во́да». Und das Spiel geht weiter.



Variationen:

(a) Man kann das Spiel variieren, indem man die Kinder bittet, statt «Здра́вствуй!» «Приве́т!», «До́брое у́тро!», «До́брый де́нь!», «До́брый ве́чер!» zu sagen.

(b) Mit dem Spiel kann man nicht nur Grußformeln üben, sondern auch wie man sich verabschiedet. Man kann den Kindern vorschlagen, bevor sie zu dem freien Platz im Kreis rennen, sich von einander auf Russisch zu verabschieden. Die möglichen Formeln dazu: «Пока́!», «До свида́ния!»

Zahlen

«Не зева́й!» („Pass auf!“)

Material:

Ein Ball

Regeln:

Die Kinder wählen mit Hilfe eines Abzählreimes ein Kind, den «во́да». Die Kinder stehen mit dem Rücken zur Mitte des Kreises. Der «во́да» hält in den Händen einen Ball und zählt von 1 bis 5. Nach der letzten Zahl nennt er den Namen eines der Kinder und wirft den Ball in die Höhe. Das genannte Kind soll den Ball entweder noch in der Luft oder nach nicht mehr als einem Aufschlag auf den Boden fangen. Wer diese Aufgabe dreimal nicht schafft, scheidet aus dem Spiel aus.



Variation:

Wer den Ball nicht gefangen hat, verlässt das Spielfeld nicht, sondern wird selbst zum «во́да».

«Летѣл лѣбедь» („Es flog ein Schwan ...“)

Regeln:

Die Spieler bilden einen Kreis und halten ihre Arme nach vorn ausgestreckt. Die Handflächen schauen dabei nach oben. Die rechte Hand liegt auf der linken Hand des rechten Nachbarn. Die Spieler sagen je ein Wort aus dem folgenden Abzählreim:

Летѣл лѣбедь	(Es flog ein Schwan
По сѣному нѣбу,	über den blauen Himmel
Загадал число ...	und dachte sich eine Zahl aus ...)

und machen dabei einen Klatsch auf die Hand des linken Nachbarn. Nach dem letzten Wort der Abzählreimes wird vom nächsten Kind auf Russisch eine beliebige Zahl genannt. (Natürlich nur die Zahlen, die die Kinder beherrschen!) Danach nennen die Kinder die Zahlen aufsteigend von 1 bis zu der gewünschten Zahl und klatschen dabei jeweils auf die Hand des Nachbarn. Wird die letzte (die gewünschte) Zahl genannt, muss das Kind, das den Klatsch empfängt, schnell reagieren und die Hand wegziehen. Wird die Hand getroffen, scheidet das Kind aus.

Tiere

«Пантомима» („Die Pantomime“)

Regeln:

Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt. Die Spieler aus der jeweiligen Mannschaft sollen abwechselnd Tiere darstellen (mit oder ohne Ton). Die andere Mannschaft versucht, die Tiere zu erraten und auf Russisch zu nennen. Es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tiere erraten und genannt hat.

«Чудо-юдо» („Das Monster“)

Material:

Bilder mit „Tier-Monstern“ (Siehen Sie ein Beispiel aus der nächste Seite). Das Bild so zerschneiden, dass 4 Teile entstehen. Die Unter- und Oberteile sind austauschbar, so dass „Monster“ entstehen können)

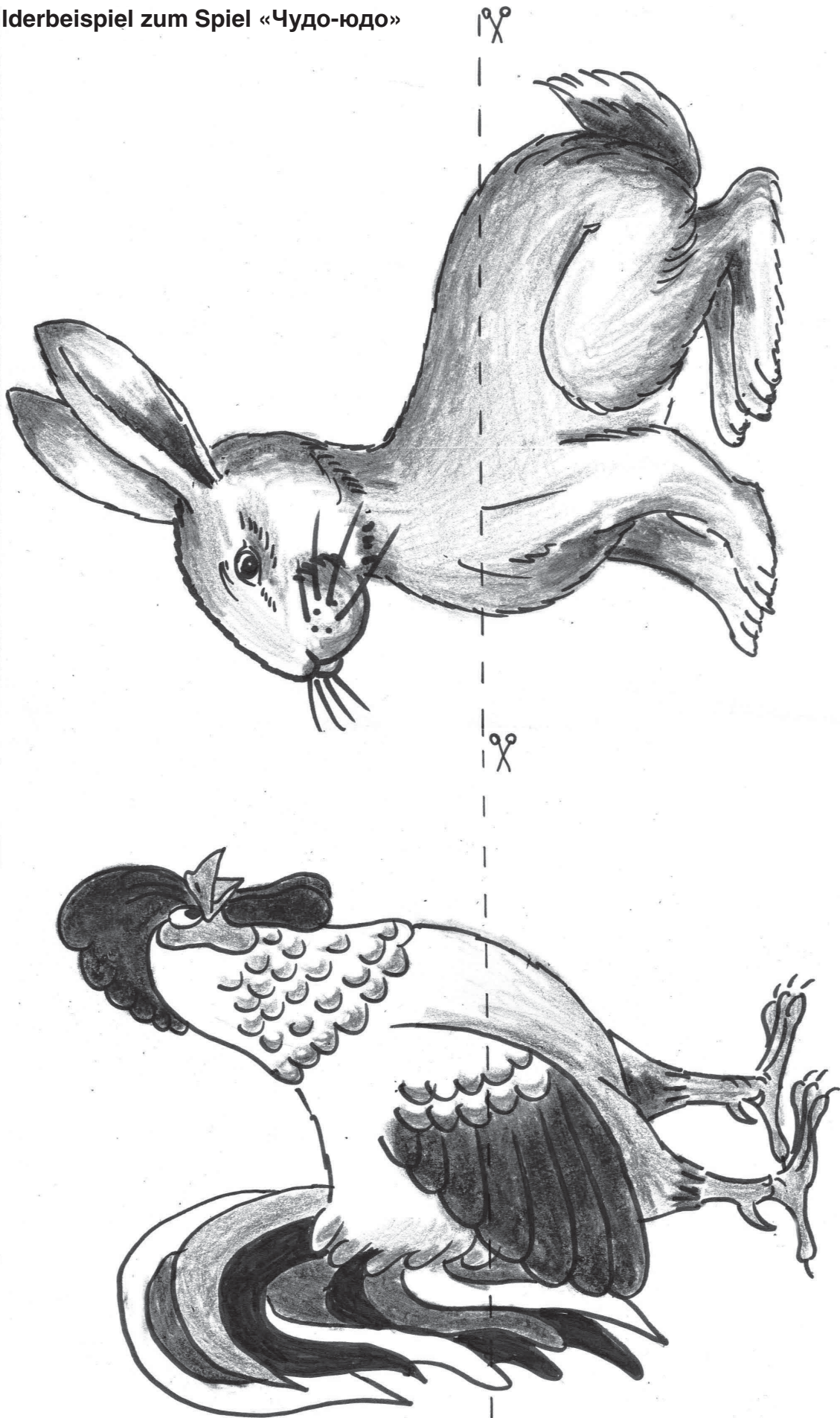
Regeln:

Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt. Jede Mannschaft bekommt Bilder von Tier-Monstern. Die Spieler sollen erraten, welche Tiere sich in den Monstern verstecken und sie auf Russisch nennen. Es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tiere nennt.

Variation:

(a) Hier geht es um die Schnelligkeit. Die Mannschaften bekommen die gleichen Bilder. Die Mannschaft, die als erste die auf dem Bild abgebildeten Tiere richtig nennt, bekommt einen Punkt. Die Gruppe, die die meisten Punkte hat, hat gewonnen.





«Ры́ба, пти́ца, зве́рь»

(„Ein Fisch, ein Vogel, ein Tier“)

Regeln:

Man braucht einen «во́да». Die Spieler sitzen auf den Stühlen oder stehen im Kreis. «Во́да» zeigt auf einen beliebigen Spieler und sagt: «Ры́ба, пти́ца, зве́рь». Das ausgewählte Kind muss so schnell wie möglich ein Tier nennen. Man darf die schon genannten Tiere nicht wiederholen. Wer kein Tier nennen kann, verlässt den Kreis und scheidet aus.

Variation:

Das Kind, das kein Tier nennen kann, wird selbst zum «во́да».

Essen

«Съедо́бное – несъедо́бное»

(„Essbares - Nicht Essbares“)



Material:

Ein Ball

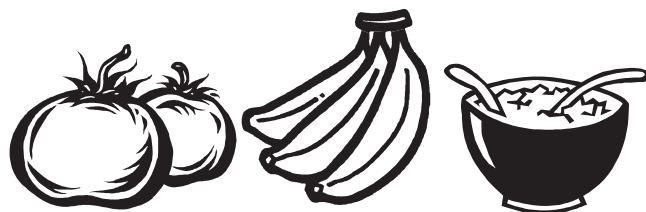
Regeln:

Man wählt einen «во́да». Die ersten ein paar Male kann der Lehrer diese Rolle übernehmen. Die Kinder bilden einen Kreis. «Во́да» steht in der Mitte des Kreises. Er oder sie wirft einem Kind den Ball zu und sagt dabei irgendeinen Gegenstand, der entweder „essbar“ oder „nicht essbar“ ist. Wenn der Gegenstand „essbar“ ist, muss das Kind den Ball fangen, ansonsten den Ball zurückschlagen. Hat das Kind aber den Ball gefangen, obwohl ein „nicht essbarer“ Gegenstand genannt wurde, nimmt es den Ball, stellt sich in die Mitte des Kreises und setzt das Spiel fort.

Variationen:

(a) «Во́да» wirft den Ball einem Kind zu und sagt dabei „съедо́бное“ oder „несъедо́бное“. Das Kind fängt den Ball und nennt ein dazu passendes Wort. Wenn das Wort falsch ist, wird das Kind zum «во́да». Wurde die richtige Antwort gegeben, wirft das Kind den Ball zurück und das Spiel geht weiter.

(b) Möglich ist auch das Spielen ohne «во́да», wenn sich die Kinder den Ball gegenseitig zuwerfen. Das Kind, das den Ball wirft, sagt „съедо́бное“ oder „несъедо́бное“. Das Kind, das den Ball fängt, muss das passende Wort dazu sagen.



«Ры́ба, пти́ца, зве́рь»

(zum Thema „Essen“)

Da das Spiel zum Üben der Vokabeln

zum Thema „Essen“ gedacht ist, kann man es auch «О́вощ, фру́кт, еда́» nennen. Das Spiel geht genau so wie das Spiel «Ры́ба, пти́ца, зве́рь»

Regeln:

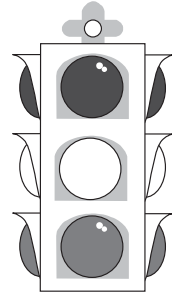
Alle Spieler stehen im Kreis. Der «во́да» zeigt nacheinander auf die Spieler und sagt dabei: «О́вощ, фру́кт, еда́». Fällt seine Wahl auf einen Spieler, muss der ganz schnell ein Gemüse, eine Frucht oder ein Essen nennen. Es ist nicht erlaubt, Wörter zu wiederholen. Kann der Spieler kein passendes Wort nennen, wird er zum «во́да».

Farben

«Светофор» („Die Ampel“)

Regeln:

Die Kinder wählen mit Hilfe eines Abzählreimes einen «во́да». Diese Person stellt sich in einer Entfernung von 3-4 Metern mit dem Rücken zu den Spielern. «Во́да» nennt eine Farbe und dreht sich zu den Kinder um. Alle Kinder, die die genannte Farbe an ihrer Kleidung haben, gehen auf die andere Seite des Spielfeldes. Die Kinder, bei denen die genannte Farbe fehlt, versuchen «во́да» zu überlisten und die Seite zu wechseln. Wird dabei ein Kind von «во́да» gefangen, ist es an der Reihe, die Rolle vom «во́да» zu übernehmen.



«Кра́ски» („Die Malfarben“)

Regeln:

Die Kinder wählen einen Ladenbesitzer, «продавец» und einen Käufer, «покупатель». Alle anderen Kinder sind die Farben. Sie wählen sich einen beliebigen Farbton und nennen ihn leise dem Ladenbesitzer. Die Farben dürfen sich nicht wiederholen. Man kann dunkle und helle Farbtöne nehmen. Der Käufer steht die ganze Zeit weit entfernt, damit er nicht mitbekommt, welches Kind welche Farbe darstellt. Wenn die Farben gewählt sind, kann das Spiel beginnen.

Der Käufer kommt zum „Farbenladen“, stampft mit einem Bein oder klopft mit der rechten Faust auf die linke Hand, als ob er an der Tür klopfe und sagt:

- | | |
|------------|-------------------------------------------|
| Käufer: | - Тук-тук! (Poch, Poch!) |
| Verkäufer: | - Кто тут? (Wer ist da?) |
| Käufer: | - (Das Kind nennt seinen Namen) |
| Verkäufer: | - Что нужно? (Was wird gebraucht?) |
| Käufer: | - Кра́ска? (Malfarbe) |
| Verkäufer: | - Како́й цвет? (Welche?) |
| Käufer: | - (Die Farbe wird genannt) |



Wenn es diese Farbe nicht gibt, schickt der Verkäufer den Käufer weg:

- **Этого нет.** (Die gibt es nicht.)

Wenn der Käufer jedoch eine vorhandene Farbe im Laden erraten hat, kann er das entsprechende Kind mit sich nehmen und gehen. Das Spiel wird so lange wiederholt, bis alle Farben verkauft sind.

Variation:

(a) Man könnte mehrere Käufer wählen, die abwechselnd in den Laden kommen und nach der Farbe fragen. Es gewinnt der, der die meisten Farben errät und mitnimmt.

(b) Eine andere Möglichkeit: der Käufer versucht selbst rauszukriegen, welches Kind die genannte Farbe ist. Der Käufer stellt den Kindern die Frage: «**Ты кра́сный цвет?**» Die Kinder antworten: «**Да**» oder «**Нет**».

Mein Körper

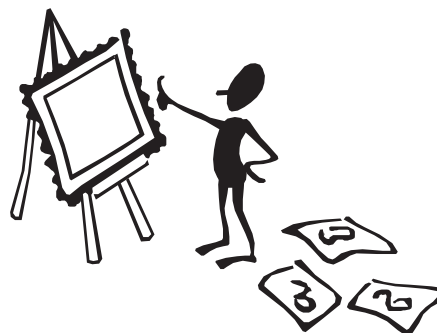
«Рисова́лки» („Das Malspiel“)

Material:

Tafel und Kreide oder Papier und Stift

Regeln:

Die Kinder malen gemeinsam einen Menschen oder ein Kind. Jedes Kind malt ein Körperteil und benennt es.



Variation:

Man teilt die Kinder in zwei Gruppen. Jede Gruppe malt einen Menschen oder ein Kind. Eine Gruppe soll unten anfangen (also die Beine zuerst malen), die andere oben (den Kopf zuerst malen) und die Körperteile benennen. Die Gruppe, die mit dem Bild zuerst fertig ist, hat gewonnen.

«Пятка – нос» („Die Ferse zu der Nase“)



Regeln:

Man braucht einen «во́да». Die Spieler bilden zwei Kreise mit gleicher Anzahl der Spieler: einen inneren und einen äußeren. Die Spieler stehen mit dem Gesicht zu einander. Die Partner eines Paares müssen sich gegenseitig gut merken. Dann fangen die Kreise an, sich zu bewegen: der äußere Kreis im Uhrzeigersinn, der innere gegen den Uhrzeigersinn. Der «во́да» gibt Befehle, die die Spieler in Paaren schnell ausführen müssen.

Das können folgende Befehle sein: «Спи́на к спи́не», «Рука́ к руке́», «У́хо к плечу́», «Колéно к ладо́ни», «Нога́ к но́ге» u.s.w.

Das Paar, das als Letztes den Befehl ausführt, scheidet aus dem Spiel aus. Das Paar, das alle Befehle fehlerfrei ausführt, gewinnt.

«Голова́, плéчи ...» („Head and shoulders“)

Viele kennen das englische Lied: „Head and shoulders“. Hier ist die russische Variante davon. Sie wird als ein Reim vorgetragen.

Голова́, плéчи,
Колéни, пýтки,
Колéни, пýтки,
Колéни, пýтки,
Голова́, плéчи,
Колéни, пýтки,
Глаза́, уши, нос.



Bewegungsspiele

«Трeтий лишний» („Der überflüssige Dritte“)

Regeln:

Man wählt zwei Kinder aus. Das eine wird zum „Jäger“, das andere zum „Gejagten“. Alle anderen Spieler stellen sich so paarweise in einen Kreis, dass sich zwei Kreise ergeben. Der Jäger und der gejagte Spieler laufen um den Kreis herum. Der Jäger versucht den Gejagten zu fangen. Der letztere kann sich vor eins der Paare stellen. Der dritte Spieler in dieser Reihe, vom Zentrum gesehen, wird nun zum Gejagten und muss weglaufen. Wird der Gejagte gefangen, tauscht er seine Rolle mit dem Jäger.



«Удочка» („Die Angel“)

Material:

Ein Springseil (Länge 1,5 – 2 m)

Regeln:

Die Kinder wählen einen Angler. Er hält in einer Hand ein Springseil, die Angel. Alle anderen Kinder sind Fische. Sie bilden einen Kreis um den Angler. Mit den Worten **„Ловись, рыбка большая и маленькая!“** dreht der Angler sich mit dem Seil um die eigene Achse. Die Kinder müssen über das Seil springen und dabei aufpassen, dass das Seil ihre Füße nicht berührt. Der Fisch gilt als gefangen, wenn er von dem Seil berührt wurde oder auf das Seil getreten hat.

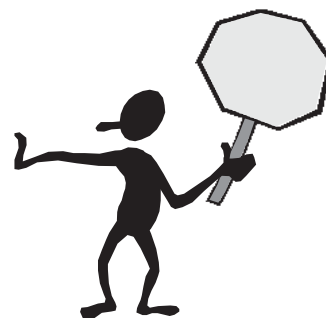
«Тише едешь – дальше будешь»

(„Wenn du langsamer fährst, kommst du schneller voran“)

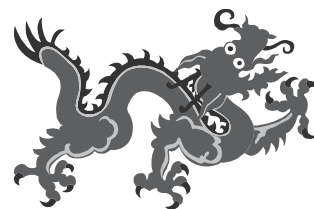
Regeln:

«Вода» steht mit dem Rücken zu den Spielern, die in einer Reihe 5-6 Meter von ihm entfernt stehen. «Вода» sagt: **«Тише едешь – дальше будешь! Стоп!»**. Die Spieler kommen in dem selben Augenblick dem «вoдa» näher und sagen: **«А приeдeшь – дoмa будeшь!»**

Wenn das Wort **«Стоп!»** ertönt, müssen alle Spieler zum Stehen kommen. «Вoдa» dreht sich ganz schnell und unerwartet zu den Spielern um. Wenn er sieht, dass sich jemand noch bewegt, verlassen diese Spieler das Spielfeld. Es gewinnt der Spieler, der dem «вoдa» so nah steht, dass er ihn berühren kann. Der Gewinner wird zum «вoдa».



«Хвост дракона»
(„Der Schwanz des Drachen“)



Regeln:

Die Spieler stellen sich hintereinander in eine Reihe und legen einander die Hände auf die Schulter oder die Tallie.

Der erste Spieler in der Reihe („der Kopf des Drachen“) versucht, den letzten Spieler („den Schwanz“) zu fangen.

Das Spiel eignet sich besonders für Aktivitäten im Freien.

«Мигалки» („Zuzwinkern“)

Material:

Stühle

Regeln:

Ein Teil der Kinder sitzt im Kreis auf den Stühlen. Dabei soll ein Stuhl frei bleiben. Die anderen Kindern stehen je eins hinter jedem Stuhl. Der Spieler, der hinter dem leeren Stuhl steht, blinzelt einem der sitzenden Kinder zu. Dieses Kind kann den freien Platz besetzen. Die Aufgabe der stehenden Spieler besteht darin, den sitzenden Partner festzuhalten, um ihn am Platzwechsel zu hindern.



«Три шага» („Die drei Schritte“)

Regeln:

Dieses Spiel ist am besten im Freien durchzuführen.

Die Kinder werden in zwei gleichstarke Gruppen geteilt. Die

Kinder jeder Gruppe nehmen sich an die Hände. Die Spieler

einer Gruppen stehen zu den Spielern der anderen Gruppe

mit dem Rücken zugewandt. Die Aufgabe jeder Gruppe besteht darin, das jeweilige Ende des Spielfeldes vollzählig und so schnell wie möglich zu erreichen und dabei folgender Anweisung folgen, die die Gruppe laut auf sagt:

Три шага влево

Три шага вправо

Шаг вперед – один назад

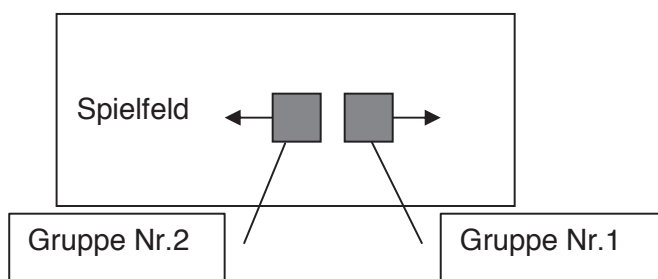
И четыре прямо.

(Drei Schritte nach links

Drei Schritte nach recht

Einen Schritt nach vorn, einen – nach hinten

Und vier Schritte nach vorne.)



Sonstige Spiele

«Любопы́тный» („Der Neugierige“)

Regeln:

«Любопы́тный», der Spielleiter stellt alle möglichen Fragen an die Spieler. Die Spieler müssen sehr schnell die Fragen beantworten. Wer seine Frage nicht beantworten kann, wird selber zu «Любопы́тный» und stellt die Fragen an die Spieler



«Карава́й» („Das Brot“)

«Карава́й» ist ein großes rundes Brot.



Das Spiel eignet sich sehr gut als eine kleine spielerische Einlage im Unterricht, wenn ein Kind Geburtstag hat.

Regeln:

Die Kinder bilden einen Kreis und halten sich an den Händen. Das Kind, das gefeiert wird, steht in der Mitte der Kreises. Dann fangen die Kinder an, sich im Kreis in Uhrzeigersinn zu bewegen und sagen den folgenden Reim auf:

Как (Name des Kindes) на день рождéнье

Испекли́ мы карава́й!

Вот та́кой выши́ны! (Die Kinder heben die Hände hoch.)

Вот та́кой ни́жны! (Alle Kinder hocken.)

Вот та́кой шири́ны! (Die Kinder sollen den Kreis so breit wie möglich machen.)

Вот та́кой у́жины! (Die Kinder sollen den Kreis so klein wie möglich machen.)

Карава́й, карава́й, (Klatschen in die Hände)

Кого́ хочешь выбира́й!

(Das Kind, das in der Mitte des Kreises steht, sagt.)

Я люблю́, конечно́, всех,

А вот (Name des Kindes) больше́ всех!

(Zum Geburtstag von ...(Name des Kindes)

Haben wir ein Brot gebacken!

Das Brot ist so hoch!

Das Brot ist so tief!

Das Brot ist so breit!

Das Brot ist so schmal!

Karavaj, Karavaj!

Wähle, wen du magst!

Ich mag natürlich alle,

Aber (Name des Kindes) habe ich besonders gern!)



«Пять названий» („Die fünf Namen“)

Material:

Ein Ball

Regeln:

Die Kinder schlagen mit dem Ball auf den Fußboden auf und sagen:

Я знаю пять девочек:

Нина – раз

Галя – два,

Валя – три,

Алла – четыре,

Оля – пять.

Ich kenne 5 Mädchennamen:

Nina - eins

Galja - zwei

Walja - drei

Alla - vier

Olja – fünf.

Varianten:

Я знаю пять мальчиков... (Ich kenne fünf Jungsnamen ...)

Я знаю пять фруктов... (Ich kenne fünf Obstsorten ...)

Я знаю пять рек... (Ich kenne fünf Flüsse ...)

Я знаю пять цветов красок... (Ich kenne fünf Farben ...)

Я знаю пять деревьев... (Ich kenne fünf Bäume ...)

Я знаю пять овощей... (Ich kenne fünf Gemüsearten ...)

Животных, членов семьи и т. д. (Tiere, Familienmitglieder ...)

«Кошка – собака» („Die Katze und der Hund“)

Regeln:

Die Spieler stehen oder sitzen im Kreis. Die Aufgabe ist folgend: alle Spieler nacheinander sagen bestimmte Wörter ihren Nachbarn. Z.B. der erste Spieler sagt zu seinem Nachbarn recht **«кошка»** und zu seinem Nachbarn links **«собака»**. Die Nachbarn fragen verwundert: **«Кошка?» «Собака?»**. Der erste Spieler bestätigt: **«Кошка!» «Собака!»**. Weiter macht der nächste Spieler. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Spieleanleitungen

Игра́

Давайте сыгра́ем в но́вую игру́!

Сейча́с мы поигра́ем в игру́.

Мы сейча́с поигра́ем.

Мы игра́ем вме́сте!

Вста́нь(те), пожа́луйста!

Садите́сь / Садісь / Сядь(те), пожа́луйста!

Сядь(те) в круг!

Вста́нь(те) в круг!

Выйди(те) на сере́дину!

Раздели́тесь на две кома́нды!

В э́той игре́ уча́ствуют две кома́нды /
весь класс / 5 групп.

Найди́(те) себе́ па́ру!

Ка́ждый и́щет себе́ па́ру!

Вста́ньте друг к дру́гу спиной!

Выйди(те) из кла́сса!

Закро́й(те) глаза́!

Откро́й(те) глаза́!

Разда́й(те) карти́нки!

Запо́мните чи́сла / предме́ты / слова́!

В э́той игре́ мо́гут уча́ствовать пять
игроко́в.

Победи́т тот, кто зако́нчит пе́рвым.

Кто не по́нял пра́вил игры́ / задáния?

Начне́м!

На старт, внима́ние, марш!

Кто хо́чет нача́ть?

Кто хо́чет быть ... (+Inst)?

Кто хо́чет быть сы́ном / до́чкой / ма́мой?

Spiele

Wir wollen ein neues Spiel spielen!

Wir machen/spielen gleich ein Spiel.

Wir spielen gleich (Wir werden gleich spielen).

Wir spielen zusammen!

Steh(t) bitte auf!

Setzt euch bitte! Setze dich bitte!

Setzt euch im Kreis hin!

Bildet einen Kreis! Stellt euch im Kreis auf!

Komm(t) in die Mitte!

Teilt euch in zwei Mannschaften!

An diesem Spiel nehmen zwei Mannschaften / die ganze Klasse / 5 Gruppen teil.

Finde(t) einen Partner!

Jeder findet einen Partner!

Stellt euch mit dem Rücken zu einander!

Verlaß(t) bitte die Klasse!

Schließ(t) die Augen!

Öffne(t) die Augen!

Verteil(t) die Bilder!

Merkt euch die Zahlen / Gegenstände /
Wörter!

An diesem Spiel können 5 Spieler teilnehmen!

Sieger ist, wer als erster fertig ist!

Wer hat die Spielregel / Aufgabe nicht verstanden?

Laßt uns anfangen!

Auf die Plätze, fertig, los!

Wer will beginnen?

Wer möchte die Rolle von ... übernehmen?

Wer möchte der Sohn /die Tochter / die Mutter sein?

Ма́ри́я, на́чни, пожа́луйста!
(Те́пе́рь) Тво́я о́чередь, Кри́стоф!
Чья о́чередь?
Кто про́должа́ет?
Покажи́(те) мне ... (+ Akk)!
Дотро́нься до ... (+ Gen)!
Броса́й мя́ч!
Лови́ мя́ч!
Повторя́й(те) за мной!
Тебе́́ штра́ф - 3 очка́!
У меня́ 1 очко́ / два очка́ / 6 очко́в.
Ты вы́шел из игры́.
Ты выхо́дишь из игры́.
Како́й счёт?
Стоп!
Все́! Конё́ц!
Кто вы́играл?
Кака́я гру́ппа вы́играла?
На́ша гру́ппа / кома́нда вы́играла.

Кома́нда но́мер два победи́ла!

Кома́нда но́мер два прои́гра́ла!
Он победи́л.
Она́ победи́ла.
Вам по́нра́вилась игра́?
Сыгра́ем ещё́ о́дин раз!

Maria, du beginnst bitte!
Jetzt bist du dran, Christoph!
Wer ist dran?
Wer macht weiter?
Zeige mir ... !
Berühre ... !
Wirf den Ball!
Fang den Ball!
Macht mir nach!
Du erhältst 3 Strafpunkte.
Ich habe eine 1 / eine 2 / eine 6.
Du bist ausgeschieden!
Du scheidest aus.
Wie steht's? (Ergebnis)
Halt!
Schluß!
Wer hat gewonnen?
Welche Gruppe hat gewonnen?
Unsere Gruppe / Mannschaft hat gewonnen.
Die Mannschaft Nummer zwei hat gewonnen.
Die Mannschaft Nummer zwei hat verloren.
Er ist der Sieger.
Sie ist die Siegerin.
Hat euch das Spiel gefallen?
Spielen wir noch eine Runde!